

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: PSICOLOGÍA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: PSICÓLOGA

TEMA:

**INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DE
LAS TICs, PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ARTICULATORIAS EN
NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE PRESENTAN DISLALIAS EN EL
CONSULTORIO LOGOPÉDICO DE LA DOCTORA NEYRA HERNÁNDEZ
CASTRO EN EL PERÍODO 2017-2018**

AUTORA:

AMANDA ARGUELLES HERNÁNDEZ

DOCENTE TUTORA:

MYRIAM ELENA ARGUELLO AGUILAR

Quito, enero del 2019

Cesión de derechos de autor

Yo AMANDA ARGUELLES HERNÁNDEZ con documento de identificación N° 1803859725, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de grado/titulación intitulado: “INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DE LAS TICS, PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ARTICULATORIAS EN NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE PRESENTAN DISLALIAS EN EL CONSULTORIO LOGOPÉDICO DE LA DOCTORA NEYRA HERNÁNDEZ CASTRO EN EL PERÍODO 2017-2018”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: PSICOLOGIA, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor/es me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Nombre: AMANDA ARGUELLES HERNÁNDEZ

Cédula: 1803859725

Fecha: 17 de enero del 2019

Declaratoria de coautoría del docente tutora

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el proyecto de intervención: “INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DE LAS TICS, PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ARTICULATORIAS EN NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE PRESENTAN DISLALIAS EN EL CONSULTORIO LOGOPÉDICO DE LA DOCTORA NEYRA HERNÁNDEZ CASTRO EN EL PERÍODO 2017-2018”, realizado por Amanda Arguelles Hernández, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.



Nombre: Myriam Elena Arguello Aguilar

Cédula: 1703844306

Fecha: 17 de enero del 2019

NEYRA HERNANDEZ CASTRO
DEFECTOLOGA – LOGOPEDA
Especializada en Europa
Terapia del lenguaje – Trastornos Psicolinguísticos Asociados –
Estimulación Temprana

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL USO DE INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

Quito, 5 de julio del 2018

MSc Gino Grondona

DIRECTOR DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA.

De mis consideraciones:

Por la presente, yo Neyra Hernández Castro con CI: 1713332060, en mi calidad de propietaria del consultorio logopédico, autorizo que la estudiante de psicología en la Universidad Politécnica Salesiana: Amanda Arguelles Hernández, con CI:1803859725, para ser uso de la información inherente al proyecto: “Intervención logopédica a través de la utilización de las TICs, para mejorar las habilidades articulatorias en niños de 3 a 7 años que presentan dislalias en el consultorio logopédico de la doctora Neyra Hernández Castro en el período 2017-2018”. Puede publicar los resultados y aplicaciones de su intervención psicológica con los niños que asisten al consultorio, mismos que son necesarios para su trabajo de titulación, respetando estrictamente los términos de confidencialidad en los que respecta a nombres de los niños que asisten al consultorio.

Neyra Hernández Castro
DEFECTOLOGA LOGOPEDA
R.U.C. 1713332060004

Atentamente

Neyra Hernández Castro
Defectóloga – Logopeda.

Alemania #29-41 y Eloy Alfaro. 7 piso, consultorio 702.
Telefono: 095361385 – 2221585. Email: neyherca@yahoo.ec

Índice

Introducción	1
Primera parte	3
1. Datos informativos del proyecto	3
2. Objetivo de la sistematización	4
3. Eje de la sistematización	4
4. Objeto de la sistematización	12
5. Metodología de la sistematización	12
6. Preguntas clave	13
7. Organización y procesamiento de la información.....	14
8. Análisis de la información	46
Segunda parte.....	47
1. Justificación	47
2. Caracterización de los beneficiarios.....	50
3. Interpretación	51
4. Principales logros del aprendizaje.....	58
5. Conclusiones	61
6. Recomendaciones.	63
Bibliografía	64
Anexos	66

Índice de tablas

Tabla 1. Caso número 1	14
Tabla 2. Caso número 2	18
Tabla 3. Caso número 3	23
Tabla 4. Caso número 4	27
Tabla 5. Caso número 5	32
Tabla 6. Caso número 6	36
Tabla 7. Caso número 7	40
Tabla 8. Pre test. Caso 1.....	51
Tabla 9. Post test. Caso 1	52
Tabla 10. Pre test. Caso 2.....	52
Tabla 11. Post test. Caso 2	52
Tabla 12. Pre test. Caso 3.....	53
Tabla 13. Post test. Caso 3	53
Tabla 14. Pre test. Caso 4.....	53
Tabla 15. Post test. Caso 4	54
Tabla 16. Pre test. Caso 5.....	54
Tabla 17. Post test. Caso 5	55
Tabla 18. Pre test. Caso 6.....	55
Tabla 19. Post test. Caso 6	55
Tabla 20. Pre test. Caso 7.....	56
Tabla 21. Post test. Caso 7	56

Índice de figuras

Figura 1: Ubicación del consultorio donde se realizó el proyecto.....	3
--	---

Índice de anexos

Anexo 1 Matriz de entrevista realizada a los profesionales del centro.....	66
Anexo 2 Imagen del test de articulación de Inés Terrero	67
Anexo 3. Tabla individual de sistematización de las aplicaciones tecnológicas y respuesta de los niños.	68

Resumen

El objetivo del presente proyecto de intervención es demostrar el uso de las TICs como herramienta para tratar las dislalias en niños de 3 a 7 años. Para desarrollar dicho objetivo se utilizaron diferentes aplicaciones tecnológicas durante las sesiones terapéuticas en siete niños y niñas del consultorio logopédico de la Dra. Neyra Hernández Castro, para observar el impacto y reacción de las mismas frente a la intervención.

En un primer momento se determinó la problemática, a partir de la cual se inició el proceso logopédico con la aplicación del test de articulación de Inés Terrero, que permitió evidenciar la dificultad de los niños motivo de este trabajo.

Posteriormente se seleccionaron y aplicaron los distintos software de apoyo logopédico, cuyos resultados dan cuenta de logros significativos, los mismos que están expuestos en la segunda parte de esta sistematización.

La metodología se basó en la observación directa y los diarios de campo, que permitieron evidenciar la efectividad de las herramientas tecnológicas seleccionadas, mismas que provocaron una mayor motivación, atención y predisposición para el trabajo logopédico en niños/as con dislalia.

Abstract:

The objective of this intervention project is to demonstrate the use of ICTs as a tool to treat dyslalias in children aged 3 to 7 Years. To develop this objective, different technological applications were used during the therapeutic sessions in seven boys and girls of Dr. Neyra Hernández Castro Logopedic clinic, to observe the impact and reaction of the same ones in front of the intervention.

At first the problem was determined, from which began the process logopedic with the application of the joint test Inés Terrero, which allowed evidence the difficulty of the children reason for this work.

Subsequently, the different Logopedic support software were selected and applied, whose results account for significant achievements, the same ones that are exposed in the second part of this systematization.

The methodology was based on direct observation and field diaries, which allowed evidence of the effectiveness of the selected technological tools, which caused a greater motivation, attention and predisposition for the work logopedic in children with dyslalia.

Introducción

El tratamiento y los métodos clásicos de terapia de lenguaje dan resultados muy favorables y satisfactorios en los niños con dislalia, pero hay que tener en cuenta que los tiempos van cambiando y los avances tecnológicos nos permiten introducirnos en el mundo virtual altamente novedoso para los niños y niñas en general.

En el caso educativo las TICs son de gran ayuda para reforzar los conocimientos e investigar los últimos datos de la ciencia y cualquier tema de su interés. En cambio en el campo terapéutico nace el interés por utilizar la tecnología como apoyo a las necesidades educativas especiales, desde la construcción del Proyecto Fresa creado por Jordi Lagares en 1998.

Cada día se incrementan más herramientas novedosas como apoyo y ayuda a las distintas terapias, constituyéndose en complemento importante para los tratamientos clásicos.

El presente proyecto está orientado a evidenciar como las TICs, pueden ser herramientas útiles para el tratamiento de los niños con dislalias, aplicando una serie de software de origen interactivo que apuesta a mejorar los niveles de efectividad de la terapia de lenguaje en este caso.

La primera parte del proyecto puntualiza los datos informativos y el objetivo del proyecto, al igual que el eje de sistematización, la metodología con la cual se trabajó en el proceso y la organización, procesamiento y análisis de la información.

En la segunda parte se describe la experiencia de la sistematización, aquí se puede visibilizar la importancia del proyecto, la caracterización de los beneficiarios, para posteriormente realizar la interpretación de la información, y presentar los logros de aprendizaje, así como las conclusiones y las recomendaciones.

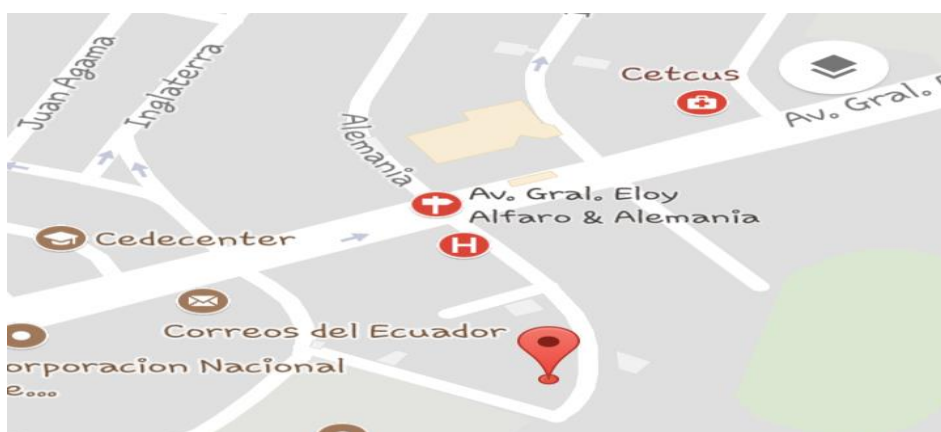
Primera parte

1. Datos informativos del proyecto

- a) Nombre del proyecto: Intervención logopédica utilizando las TICs para mejorar las habilidades articulatorias en niños de 3 a 7 años que presentan dislalias en el consultorio logopédico de la doctora Neyra Hernández Castro en el período 2017-2018.
- b) Nombre de la institución: Consultorio logopédico de la doctora Neyra Hernández Castro.
- c) Tema que aborda la experiencia: Terapia del habla aplicando como recurso las TICs.
- d) Localización: El consultorio donde se realizará el proyecto de intervención se encuentra en:

Dirección: Alemania #29-41 y Av. Alfaro 7.piso Consultorio 702. Quito –Ecuador.

Número de teléfono: 095361385, 2221585



Ubicación del consultorio

Figura 1: Ubicación del consultorio donde se realizó el proyecto

Tomado de: Google Map

2. Objetivo de la sistematización

El objetivo es sistematizar la aplicación de las herramientas tecnológicas, como recurso logopédico, y verificar su eficacia en la Terapia de Lenguaje en los niños y niñas de 3 a 7 años que presenta Dislalia, en el consultorio logopédico.

Se pretende realizar esta sistematización primero identificando la población con la que se va a trabajar a través del análisis de las evaluaciones diagnósticas y del test de Inés Terrero que se aplicara en cada niña antes y después del proyecto.

Posteriormente se seleccionaran los medios tecnológicos que se emplearán para la intervención con los niños, para por ultimo planificar y ejecutar distintas actividades con la utilización de las TICs, con el fin de mejorar la articulación de los niños y niñas en intervención.

3. Eje de la sistematización

Es de suma importancia señalar algunos aspectos de la historia de la Logopedia y su evolución. En realidad la Logopedia es un término que proviene del griego y está formado por el vocablo logos, que significa palabras y por paideia, que quiere decir educación.

Gutiérrez (1997), menciona textualmente que:

La logopedia es el tratamiento educativo de los sujetos que padecen alteraciones en la comunicación. Se trata, por tanto, de una ciencia practica y además de un arte que se expresa en la búsqueda y la utilización en cada caso de los medios para evaluar, tratar y educar a la persona con limitaciones. Aunque no cabe duda

de que para mejor llevar a cabo el tratamiento debe estar fundamentado en un conocimiento profundo y amplio de los diversos aspectos del lenguaje y de los diversos tipos posibles de sus alteraciones (pág. 13).

En este concepto la autora es bastante explícita cuando plantea que la logopedia es una ciencia práctica que estudia las alteraciones en la comunicación y sus diferentes tipos, así como se centra en la prevención, evaluación, diagnóstico e intervención de los trastornos del lenguaje, voz y habla, incluye lenguaje escrito.

Ciencia interdisciplinar que estudia los procesos evolutivos del desarrollo de la comunicación para detectar y prevenir posibles retrasos y alteraciones del lenguaje. Su implicación pedagógica radica en intervenir en la evaluación y el tratamiento de las alteraciones relacionadas con la audición, la voz, el habla y el lenguaje (Bustos, 1998, pág. 27).

Kalábova (2009) plantea:

Los trastornos del lenguaje son alteraciones que dificultan la comunicación verbal; afectan tanto los aspectos lingüísticos (fonológicos, semánticos y sintácticos, en el nivel de comprensión y producción del lenguaje), como los aspectos intelectuales y de personalidad. Estos problemas pueden interferir además en las relaciones interpersonales y en la educación (pág. 21).

Precisamente este trabajo ajustándose a los autores mencionados, estuvo encaminado a la intervención del habla (articulación) de los niños y niñas motivo del presente plan, a través de medios tecnológicos.

Clasificación de los trastornos de habla, lenguaje y voz según Perelló (1990):

- Trastornos del habla: disartria, disfemia, dislalia, disglosia.
- De lenguaje: Afasia, oligofrenia, psicofonía, disfasias.
- Trastornos de la voz: endocrinofonía y disfonías.

En el presente proyecto vamos solo a enfocarnos en la dislalia, que es el trastorno con mayor frecuencia en los y las niñas del consultorio Logópedico de Neyra Hernández Castro en el período 2017-2018.

La dislalias, a decir de Artigas, Rigau y García (2008) “La dislalia es un error en la articulación específica para determinados sonidos de consonantes, casi siempre es transitoria” (pág. 181). Éstas son alteraciones transitorias en la articulación de los fonemas, por lo que con una correcta terapia de lenguaje se puede corregir.

Los tipos de dislalia según Perelló (1990) son:

- La dislalia funcional (rotacismo, sigmatismo, lambdacismo, deltacismo).
- La dislalia orgánica que se dividen en:
 - ✓ dislalias orgánicas o disglosias (labial, dental, lingual, palatal, nasal).
 - ✓ dislalias audiógenas (sordera, poslocutiva, hipoacusia prelocutiva).

Otra clasificación es la de Gallegos Ortega & Gallardo Ruiz (1994):

- Dislalia evolutiva o fisiológica.
- Dislalia audiógenas.
- Dislalia orgánica, que se divide en:
 - ✓ Disartrias (alteraciones en centros neuronales cerebrales).
 - ✓ Disglosias (anomalías en órganos del habla. (labios, lengua).
- Dislalia funcional.

El tratamiento de este trastorno depende del tipo de dislalia que se ha diagnosticado. Principalmente se utilizan ejercicios para perfeccionar el musculo utilizado en producir sonidos. Con esto se intenta mejorar la articulación de las palabras, la utilización de la respiración y el ritmo en la pronunciación.

Cuando el problema es de origen físico, el tratamiento indicado es mediante corrección quirúrgica, debe hacerse preferiblemente durante la primera infancia para que los órganos bucofonatorios que están alterados puedan ser reparados antes que el niño empiece el proceso del habla. Esto sucede en el caso de la disglosia, que debido a una malformación ya sea anatómicas o fisiológicas de los órganos articulatorios, como son las disglosias faciales (labio leporino), disglosias mandibulares (atresia mandibular), disglosias dentales (alteración y posición de los dientes por herencia), disglosias linguales (Anquiloglosia o frenillo corto) y las disglosias palatinas (fisura palatina).

Las autoras María Macarro Tomillo Olga Mesías Zafra (2004), han creado una programación secuenciados en función de las áreas a trabajar en la dislalia:

- Relajación
 - ✓ Conseguir relajar la musculatura del cuello para una correcta articulación.
 - ✓ Reforzar la relajación de la musculatura oro-facial para una correcta articulación.
- Respiración
 - ✓ Realizar una correcta inspiración – espiración, tomando conciencia del acto respiratorio.

- ✓ Adquirir conciencia de la importancia de respirar por la nariz.
- Soplo
 - ✓ Afianzar el dominio, fuerza, vibración y modulación del soplo
 - ✓ Controlar la dirección del soplo.
- Praxis
 - ✓ Desarrollar al máximo posible la psicomotricidad fina de la lengua.
 - ✓ Adquirir un buen dominio y flexibilidad de la lengua.
 - ✓ Potenciar la movilidad, presión, elasticidad y separación labial.
 - ✓ Vivenciar la movilidad y la inmovilidad de las respectivas mandíbulas.
- Discriminación auditiva
 - ✓ Reconocer sonidos identificando su lugar de procedencia.
 - ✓ Distinguir las cualidades del sonido.
 - ✓ Diferenciar fonemas parecidos en cuanto a su punto y modo de articulación.
 - ✓ Distinguir palabras que se diferencian en un único sonido.
- Ritmo
 - ✓ Vivenciar con el propio cuerpo una secuencia rítmica.
 - ✓ Interiorizar y memorizar secuencias rítmicas.
 - ✓ Afianzar el ritmo que acompaña a la articulación.
- Articulación
 - ✓ Explorar los puntos de articulación de los diferentes fonemas.
 - ✓ Entrenar la capacidad de articular los fonemas que conllevan mayor dificultad.

- ✓ Afianzar la articulación de los diferentes fonemas en combinación con las diferentes vocales y consonantes. (Macarro Tomillo & Mesías Zafra, 2004, pág. 20)

Dentro del presente proyecto se añadirá el tratamiento de la dislalia usando los TICs, Es por ello que a continuación se plantearan los aportes de la tecnología a la logopedia.

Para tratar este aspecto se consultó la autora Belloch Ortí (2008), esta autora plantea que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) inciden en diferentes etapas de la logopedia las cuales son:

- Ayudas técnicas para la comunicación.

Existen múltiples recursos tecnológicos cuya finalidad es facilitar la comunicación de aquellos sujetos, que debido a algún tipo de deficiencia (motora, sensorial, intelectual) presentan dificultades para comunicarse con su entorno y adaptarse al medio social en el que viven. El uso de estas tecnologías de ayuda posibilita una mejor calidad de vida para estas personas, favoreciendo una mayor autonomía personal y posibilitando la integración familiar y social. Existen múltiples recursos en esta dirección, tales como comunicadores, sistemas alternativos y aumentativos de comunicación, tecnologías de acceso al ordenador (Belloch, 2008, pág. 4).

- Evaluación y Diagnóstico Logopédico.

Las innovaciones tecnológicas y los nuevos desarrollos teóricos en el campo de la evaluación psicoeducativa, han propiciado diferentes modos de integrar el ordenador en el proceso. De este modo, aunque los test más utilizados

actualmente en nuestro contexto siguen siendo los de lápiz y papel, se producen nuevos avances e investigaciones que nos alejan del concepto de test formado por un conjunto fijo de ítems, presentados en un orden predeterminado y en donde únicamente se valoran los aciertos o errores cometidos, acercándonos más al concepto de test flexible y adaptado al contexto o a las características de los evaluados, en donde es posible no solo atender a los aciertos, sino también a determinadas variables ligadas a la respuesta al ítem (Belloch, 2008, pág. 3).

- Intervención logopédica.

Al igual que en el resto de los aspectos analizados, la intervención en logopedia también se ha aprovechado de las potencialidades de los nuevos medios tecnológicos: mayor capacidad y rapidez en el procesamiento de la información, posibilidad de utilizar diferentes códigos multimedia, interactividad y control que facilite el seguimiento de las intervenciones. Específicamente para el ámbito de la logopedia adquiere una importancia la posibilidad que brindan algunas aplicaciones para conversión de la información entre diferentes códigos (Belloch, 2008, pág. 4).

El tratamiento y los métodos clásicos, dan resultados muy favorables y satisfactorios en los avances con los niños con dislalia, no obstante en la actualidad existen numerosos programas tecnológicos que hacen que estos tratamientos se vuelvan más interactivos y llamativos, lo que incrementa la motivación y la voluntad que son elementos fundamentales a la hora de trabajar la producción del lenguaje en estos niños.

Los principales software que se aplicaron en el consultorio logopédico estuvieron basados en el “*Proyecto Comunica*”, mismo que implicó una serie de aplicaciones creadas por expertos en logopedia del Instituto de Investigación en Ingeniería de Aragón (I3A), del Grupo de Tecnologías de las Comunicaciones (GTC), del Centro Politécnico Superior (CPS) y de la Universidad de Zaragoza (UNIZAR). Las mencionadas instituciones ofrecieron diversos recursos con distintos enfoques y funcionalidades:

Prelingüa: Presenta diferentes actividades que, de una manera visual, permiten trabajar algunos elementos como la distinción de la emisión de voz, intensidad, tono, respiración, vocalización.

Vocaliza 1-2: Estas herramientas trabajan el nivel articulatorio del lenguaje mediante la repetición de palabras, frases sencillas y adivinanzas. Ambos programas presentan un refuerzo visual y auditivo al paciente e indican la calidad de su pronunciación. Para ello utilizan un sistema de reconocimiento automático del habla. Ambos programas son similares, diferenciándose en que Vocaliza evalúa la producción a nivel de palabra, mientras que Vocaliza-2 proporciona una evaluación a nivel de fonema.

Cuéntame: Esta herramienta trabaja el nivel pragmático del lenguaje, mediante el planteamiento de escenas que el niño tiene que resolver describiendo objetos o participando en un escenario.

ViVo: Esta aplicación permite en una sola pantalla ver la intensidad, frecuencia fundamental y formantes de los participantes; se puede ver en tiempo real la producción de voz.

4. Objeto de la sistematización

El objetivo de la sistematización en el presente trabajo de intervención es el uso de herramientas tecnológicas en el tratamiento de los trastornos del habla, específicamente Dislalias en los niños y niñas de 3 a 7 años en el consultorio de la Dra. Neyra Hernández Castro.

5. Metodología de la sistematización

Para la ejecución del siguiente proyecto, los instrumentos que se aplicaron fueron:

Previo al proyecto:

- Evaluaciones logopédica, mismas que reposan en las carpetas individuales de los pacientes del consultorio. Los resultados de estas evaluaciones fueron utilizados para efecto de la intervención.
- Test de Articulación a La Repetición (T.A.R), el cual permitió determinar el sistema fonológico de la muestra de niños y niñas a intervenir.

Durante el proyecto:

- Entrevista a los profesionales que trabajan en el consultorio: la Dr. Neyra Hernández Castro y a la psicopedagoga María de los Ángeles Romero, con el fin de obtener y recopilar información sobre los recursos en general que se maneja en el consultorio.
- Test de articulación de Inés Terrero, para evaluar los efectos de articulación de los niños seleccionados para la intervención.

- Control de asistencia de los niños que asistieron a las terapias de lenguaje, asistidas con tecnología.
- Diarios de campo.

6. Preguntas clave

Preguntas del inicio del proyecto:

- ¿Cuál es el objetivo del presente proyecto?
- ¿Quiénes participaron en el proyecto?
- ¿Por qué se decidió realizar la intervención logopédica utilizando las TICs?

Preguntas interpretativas:

- ¿Qué incidencia tiene en los niños con dislalias el proyecto de intervención logopédica utilizando las TICs para mejorar las habilidades articulatorias en el consultorio?
- ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que tuvieron mejor aceptación en los niños y niñas del consultorio?
- ¿Existió acogida por parte de las autoridades del centro y de los padres de los niños escogidos?

Preguntas de cierre:

- ¿Cuál fue el impacto del proyecto en los niños motivo de la intervención?
- ¿Cuáles fueron los resultados de la intervención?

7. Organización y procesamiento de la información

La organización y procesamiento de la información se realizó de forma cualitativa, sistematizándola en siete tablas, una por cada niño o niña participante.

Tabla 1.
Caso número 1

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.	Se pudo evidenciar que en estas dos actividades el niño se aburrió rápidamente, quiso cambiar a otro juego y planteó: “no es tan divertido, ¿tiene otro?”.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.
	Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?	A través de estos juegos el niño incrementó su vocabulario y abstracción verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final</p>	El niño respondió favorablemente a la actividad, los tiempos atencionales fueron buenos.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.

	el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.		
09/04/2018	<p>Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>La primera actividad llamó mucho la atención del niño, los niveles de atención y concentración fueron óptimos.</p> <p>En el juego evocación, también respondió de forma favorable, pero los niveles de atención y concentración fueron menores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
12/04/2018	<p>Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>Esta actividad llamó mucho la atención del niño, el cual se esforzaba para llegar al puntaje más alto, cuando no era así el niño quería repetir la adivinanza hasta que el resultado fuera el esperado.</p> <p>Esta actividad es muy visual, llamó la atención del niño, pero por un corto periodo de tiempo, cuando ya vio todas las escenas quiso cambiar de actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes	Esta actividad el niño no la quiso realizar, hizo las	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame.

	<p>donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>dos primeras descripciones y después se negó a seguir.</p> <p>Fue una de las actividades más aceptadas por el niño, quien se mantuvo concentrado durante toda la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.</p>	<p>En los dos juegos de intensidad, el niño respondió de forma favorable, le gusto la actividad y mantuvo buenos niveles de atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>Al niño se le complicó dar las instrucciones, sus niveles atencionales no fueron del todo óptimos.</p> <p>El niño respondió de forma favorable en la actividad, hubo buenos niveles de motivación y atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua.

			<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>El niño respondió de forma favorable a esta actividad, antes de ella se realizaron ejercicios de soplo con una vela, en las cuales el niño se fatigaba con mayor facilidad que con esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
03/05/2018	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes calificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p>	<p>El niño respondió favorablemente, le gusto el juego y se esforzó por obtener buena puntuación.</p> <p>Esta actividad tuvo gran aceptación por parte del niño, quien mostró interés y motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.

	Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.	En esta actividad el niño no prestó atención, ni intentó imitar la forma de pronunciación que se presentaban en la pantalla.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clava en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>Esta actividad el niño la realizó sin complicaciones y se pudo trabajar de forma más dinámica los fonemas.</p> <p>El niño respondió favorablemente a pesar de que sus tiempos de atención fueron cortos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 1.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Tabla 2.

Caso número 2

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	<p>Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.</p> <p>Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de</p>	<p>El niño respondió de forma favorable a los dos juegos. A través de estos juegos el niño incrementó su vocabulario y abstracción verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Cuéntame.

	la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	Estas dos actividades llamaron la atención del niño, el cual realizo todos los niveles hasta culminar la actividad sin mayor inconveniente.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
09/04/2018	<p>Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>El niño respondió muy bien a esta actividad hasta culminar los niveles motivacionales y atencionales fueron muy favorables.</p> <p>En el juego evocación, también presto bastante interés, pero menos que el anterior, queriendo cambiar de actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
12/04/2018	Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo	La actividad llamo mucho la atención del niño, pero al no poder adivinar hubo fatiga y negación al	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza.

	<p>evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>seguir jugando pidiendo que le den otro juego diferente.</p> <p>El niño respondió de forma favorable a la actividad, logrando terminar todas las escenas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>La actividad fue de gran agrado para el niño, termino toda la actividad de forma excelente.</p> <p>En esta actividad el niño respondió de forma favorable quiso repetirlo varias veces. Los niveles atencionales y motivacionales fueron buenos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro,</p>	<p>La actividad tuvo buena aceptación por parte del niño, y mantuvo buenos niveles de atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua.

	el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>En este juego el niño participo sin problema, los niveles atencionales y motivacionales fueron buenos.</p> <p>El niño respondió de forma óptima, a la actividad, logro realizarla sin complicación y con buenos motivacionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>El niño respondió de forma favorable a esta actividad, a cada niño primero se le realizo el método clásico de la soplar la vela, la diferencia que se pudo observar con esta aplicación fue la motivación del niño al saber que cuando soplaba se movían las hélices en el molino y la esfera de la pipa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
<p>Ausencia:</p> <p>03/05/2018</p> <p>Se realizó:</p> <p>04/05/2018</p>	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.

	<p>cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.</p>	<p>Las dos actividades tanto juego de pronunciación como juego de tonalidad, tuvieron gran aceptación por parte del niño el cual las realizó muy motivado y con buenos niveles de atención y motivación.</p> <p>En esta actividad el niño prestó poca atención y se aburrió con mucha facilidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clava en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>En las dos actividades el niño respondió de forma favorable, terminó sin complicaciones y con buenos niveles motivacionales y atencionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 2.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Tabla 3.
Caso número 3

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
Ausencia: 02/04/2018 Se realizó el: 03/04/2018	Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.	La respuesta de la niña a estas dos actividades fue favorable, respondió y realizó las dos sin problema.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.
	Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?	A través de estos juegos el niño incrementó su vocabulario y abstracción verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	Respondió de manera favorable, tanto el tiempo de atención como el de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
09/04/2018	Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó	La niña respondió muy bien a la actividad, con niveles de atención	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza.

	<p>el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>y concentración óptimos al igual que la motivación por terminar todos los niveles.</p> <p>En esta actividad la niña respondió bien y realizo toda la actividad, pero se aburrió de forma más rápida que con la anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
<p>Ausencia: 12/04/2018</p> <p>Se realizó el: 13/04/2018</p>	<p>Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo evaluaba con los siguientes calificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>La respuesta de la niña en esta actividad fue muy favorable, llamó mucho la atención de la niña a concluir todo.</p> <p>La niña respondió a esta actividad por un corto periodo de tiempo, los niveles atencionales y motivacionales no fueron óptimos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con calificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que</p>	<p>Esta actividad la niña comenzó a realizarla, pero a media actividad no quiso continuar, se bajó el nivel de dificultad y termino realizarlo sin problema y mucho más motivado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.

	<p>llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>El niño en esta actividad la realizó sin complicaciones, con buenos niveles atencionales, se mantuvo concentrado durante toda la ejecución de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.</p>	<p>En las dos actividades la niña respondió de forma favorable, le gusto la actividad y mantuvo buenos niveles de atención y motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>La niña realizó la actividad por un corto periodo de tiempo, y planteo que estaba aburrida. No presento buenos niveles ni de atención ni de concentración durante la actividad.</p> <p>La niña realizó la actividad de forma óptima, hubo mayor motivación y atención que cuando se le trabajo el sonido mediante la aplicación que con el método clásico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>La niña respondió de forma favorable a esta actividad, se realizaron en todos los niños antes de la aplicación ejercicios de soplar la vela (método clásico), a la cual la niña respondió bien, pero cuando se le presento de forma virtual se pudo observar mayor motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
03/05/2018	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes calificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los</p>	<p>Respondió muy bien a la actividad, se esforzó por lograr terminar todos los niveles, se mantuvo muy motivada durante toda la actividad.</p> <p>La niña respondió de forma favorable, cuando se terminó la actividad quería volverla a jugar, se mantuvo motivada durante todo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.

	puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.	La niña presto atención los primeros minutos después se distrajo, los niveles motivacionales fueron bajos.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clava en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>En las dos actividades el niño respondió de forma favorable, termino sin complicaciones y con buenos niveles motivacionales.</p> <p>En estas dos actividades la niña respondió y realizo todo sin problema y sin distraerse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 3.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Tabla 4.

Caso número 4

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	<p>Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.</p> <p>Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de</p>	<p>Los niveles atencionales y motivacionales fueron favorables</p> <p>A través de estos juegos el niño incrementó su vocabulario y abstracción verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Cuéntame.

	la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	<p>La niña respondió de forma óptima, sus niveles atencionales fueron buenos al igual que se observó gran motivación.</p> <p>La niña respondió de manera favorable, los niveles de atención y concentración fueron óptimos, el niño planteo que le gustaba mucho este juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
09/04/2018	<p>Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>Es estas dos actividades fueron d gran aceptación por parte de la niña, aunque se aburrió más rápido que en la actividad anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
12/04/2018	Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza.

	<p>evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>En estas dos actividades la niña respondió de forma favorable, con buenos niveles motivacionales y realizando todo la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>La niña la realizo sin problema, prestando atención y concentrada, lo que no se le observo igual de motivada en comparación de otras actividades.</p> <p>Esta actividad tuvo una muy buena aceptación por parte de la niña, se mantuvo concentrada y con buena atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al</p>	<p>Las dos actividades tuvieron buena acogida por parte de la niña, mantuvo buenos niveles de atención y concentración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua.

	personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>La niña presento buenos niveles de atención y concentración en la actividad, lo que no se presenció que la actividad motivara a la niña.</p> <p>Se pudo observar motivación e interés por parte de la niña.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>La actividad tuvo gran aceptación por parte de la niña, primero se utilizó tanto el método clásico de soplar la vela como como el juego de soplo, en los dos métodos a la niña se le dificulto el soplar, la diferencia se pudo observar en que en la aplicación hubo más motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
03/05/2018	Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.

	<p>cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.</p>	<p>En las dos actividades la niña respondió de forma favorable, los niveles atencionales y motivacionales fueron óptimos.</p> <p>La niña realizó toda la actividad, pero no se observó niveles altos de motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clava en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>En las dos actividades se observaron buenos niveles de motivación e interés en la niña.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 4.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Tabla 5.
Caso número 5

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.	El niño al juego respóndeme 1, su respuesta no fue favorable se aburrió con facilidad y no quiso seguir realizándola.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.
	Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?	El juego respóndeme 2, en cambio el niño respondió de forma favorable terminado toda la actividad motivado y con interés.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	En las dos actividades el niño respondió sin complicación y con niveles de motivación y atención adecuados.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
Ausencia: 09/04/2018	Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza.

<p>Se realizó: 10/04/2018</p>	<p>el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>Las dos actividades tuvieron buena aceptación por parte del niño, se realizaron sin inconvenientes y se observó motivación e interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
<p>12/04/2018</p>	<p>Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo evaluaba con los siguientes calificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>La actividad llamó mucho la atención del niño, pero cuando se empezaron a complicar las adivinanzas hubo negación a seguir jugando, se le bajo el nivel de dificultad y continuo otra vez motivado.</p> <p>La actividad tuvo buena aceptación por parte del niño el cual realizo la actividad con interese y atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
<p>17/04/2018</p>	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con calificadores y refuerzos visuales.</p>	<p>Las dos actividades que se realizaron tuvieron buena acogida por el niño el cual respondió</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.

	<p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>favorablemente y se observó motivación e interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.</p>	<p>El niño respondió de forma favorable a las dos actividades, mantuvo buenos niveles de atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>El niño realizó las dos actividades sin complicaciones, se observó interés y motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua.

	<p>escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>Primero se utilizó el método clásico de soplar la vela, el niño soplo la vela sin mayor problema, la diferencia que se pudo observar con esta aplicación fue la motivación e interés del niño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
03/05/2018	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.</p>	<p>Las dos actividades tanto juego de pronunciación como juego de tonalidad, tuvo gran aceptación por parte del niño, pero se pudo evidenciar que en el primer juego hubo mayor interés y motivación que en la segunda.</p> <p>En la actividad Vivo, en el niño se observó buen nivel de repetición articulatoria, pero no motivacional ni interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora

06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clava en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>Las dos actividades tuvieron buena acogida por parte del niño, se observaron excelente niveles motivacionales e interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
-------------------	---	---	---

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 5.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Tabla 6.

Caso número 6

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	<p>Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en un botón y pasa a otra nueva palabra.</p> <p>Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?</p>	<p>En las dos actividades se observó que el niño se aburría rápidamente, pidiendo cambiar a otra actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet
04/04/2018	Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza.

	<p>fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	<p>El niño respondió de manera favorable, tanto el tiempo de atención como la motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
09/04/2018	<p>Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio, dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.</p>	<p>Los niveles de atención, concentración y motivación fueron excelentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
12/04/2018	<p>Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p>	<p>La respuesta del niño en esta actividad fue favorable, respondiendo a todas las adivinanzas y los niveles motivacionales fueron óptimos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.

	<p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>En esta segunda actividad el niño también presentó buenos niveles motivacionales y atencionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>En esta actividad el niño respondió de forma favorable, los cualificadores ayudaron mucho los niveles motivacionales.</p> <p>Respondió de forma excelente a esta actividad, con buenos niveles atencionales, se mantuvo concentrado durante toda la ejecución de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.</p>	<p>En las dos actividades el niño respondió de forma favorable, con excelentes niveles atencionales y motivacionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar</p>	<p>El niño presento buenos niveles ni de atención ni de concentración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame.

	<p>varias acciones, que el niño fue pronunciando</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>durante la actividad.</p> <p>Esta actividad tuvo gran aceptación por parte del niño el que quiso repetirlo varias veces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.</p>	<p>Primero se realizó el ejercicio de soplar la vela (método clásico), a la cual el niño respondió bien, pero cuando se le presento de forma virtual se pudo observar mayor motivación e interés por parte del niño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
03/05/2018	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes calificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya</p>	<p>El niño de forma óptima a la actividad, se mantuvo muy motivado y con intereses.</p> <p>Esta actividad tuvo gran aceptación por parte del niño, los niveles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua.

	<p>duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.</p>	<p>atencionales y motivaciones fueron óptimos.</p> <p>El niño no presto mucha atención a la actividad, no se observaron niveles motivacionales, ni de atención óptimos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora. • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	<p>Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clavaba en el medio de la diana.</p> <p>Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.</p>	<p>Las actividades tuvieron buena aceptación por parte del niño, pero la primera causo mayor motivación y atención que la segunda actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 6.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Tabla 7.

Caso número 7

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
02/04/2018	<p>Juego Respóndeme: se trabajó el Grupo semántico “frutas”, en este juego se le presentó una fruta y el niño debía decir que ve, cuando repetía la palabra daba clic en</p>	<p>Se pudo evidenciar que en estas dos actividades el niño se aburrió rápidamente, pero termino toda la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet.

	<p>un botón y pasa a otra nueva palabra.</p> <p>Juego Respóndeme 2: en esta actividad el objetivo es el trabajar el Grupo semántico “casa”, en este juego se le presentó diferentes objetos de la casa, el niño debía decir que ve, y le realizaban otras preguntas como ¿para qué sirve? ¿Qué hace? ¿Cuándo lo usamos?</p>	<p>A través de estos juegos el niño incrementó su vocabulario y abstracción verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet
04/04/2018	<p>Juego aprendizaje 1: se le presentó al niño una serie de objetos dependiendo el fonema que se estaba trabajando, el niño debía repetir el nombre del objeto en la aplicación, al final el juego premia al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego aprendizaje 2: se le presentó al niño frases acompañadas de imágenes, el niño repitió la frase y el juego marcaba la palabra en la que presentó algún error, al final el juego premió al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p>	<p>En las dos actividades el niño respondió favorablemente, presentado excelentes niveles de atención y motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.
09/04/2018	<p>Juego frases: se le presentó al niño imágenes con su correspondiente frase, misma que repitió. Conforme avanzó el juego se incrementó el nivel de dificultad.</p> <p>Juego evocación: al niño se le presentó una imagen, la cual después desaparece y el niño debía recordar que imagen fue la que vio,</p>	<p>La actividad tuvo buena acogida por parte del niño, los niveles de atención, y concentración fueron óptimos.</p> <p>Los niveles de atención y concentración fueron buenos en el niño, al igual que los motivacionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet.

	dependiendo el nivel de dificultad se van añadiendo más imágenes y debía recordar un mayor número de las mismas.		
12/04/2018	<p>Juego adivinanza: se le presentó diferentes adivinanzas, el niño debía responder y dependiendo la respuesta, la aplicación lo evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales.</p> <p>Juego detección de voz: en esta actividad el niño debía repetir fonemas y de acuerdo a su respuesta fonética, las imágenes que acompañaban dichos fonemas producían movimiento.</p>	<p>Esta actividad llamo mucho la atención del niño, se observaron buenos niveles tanto motivacionales como de interés.</p> <p>Esta actividad no llamo tanto la atención del niño, el cual se aburrió con facilidad y pido cambiar la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.
17/04/2018	<p>Juego Descripción: en esta actividad se le presentó al niño una serie de imágenes donde debió describir lo que veía, el juego presentó varios niveles de dificultad, al final el juego premio al niño con cualificadores y refuerzos visuales.</p> <p>Juego ataque vocal: la actividad consistió en hacer saltar una rana para que llegue al otro lado, cada salto se lograba con un golpe de voz, esta actividad se podía graduar dependiendo de la edad del niño, el sexo y el problema articulatorio que presente.</p>	<p>El juego no presento mucha aceptación por parte del niño el cual se aburrió rápido y pidió que se cambiara el juego.</p> <p>El niño respondió de forma favorable a la actividad, hubo buenos niveles atencionales, se mantuvo concentrado por largo periodo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora.

20/04/2018	<p>Juego intensidad: se le presentó al niño diferentes escenas (dragones, animales, etc), en este juego el volumen de la voz da lugar a distintos grados de velocidad de los personajes.</p> <p>Juego intensidad 2: en esta actividad se le presentó al niño una escena de un carro, el objetivo era ganarle al personaje de la tortuga, el niño mediante la intensidad de la voz hacia que el carro se mueva más rápido o lento.</p>	<p>En las dos actividades de intensidad el niño respondió de forma favorable, le gusto la actividad y mantuvo buenos niveles de atención, al igual que niveles motivacionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
25/04/2018	<p>Juego actúa: en esta actividad al niño se le presentó una casa con un personaje que debía realizar varias acciones, que el niño fue pronunciando.</p> <p>Juego duración: esta actividad permitió ver los tiempos de espiración y fonación en el niño, consistía en que si pronunciaba el fonema /s/ un colibrí o un globo subían.</p>	<p>El niño no respondió de forma favorable a la actividad, planteo que no le gustaba mucho y que quería otro juego.</p> <p>La actividad tuvo gran aceptación por parte del niño, hubo excelente motivación y atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Cuéntame. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora
01/05/2018	<p>Juego soplo: esta actividad tuvo como objetivo que el niño aprendiera a modular la intensidad del soplo, en la pantalla se le presentó una escena con molino de viento, el niño tenía que soplar hacia el micrófono y dependiendo la intensidad del soplo las hélices del molino se movieron.</p> <p>Juego soplo 2: se le presentó al niño una escena donde hay un personaje que hacia burbujas, el niño debía soplar</p>	<p>Se realizó primero el ejercicio de soplo con una vela, en la cual el niño se fatigo con facilidad y no quería realizarlo, al presentarle esta actividad tecnológica, el niño respondió muy bien , hubo excelentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora • Aplicación Prelingua.

	en el micrófono y dependiendo la intensidad las burbujas subían, si no se llegaba al objetivo caía un tomate en la cabeza del personaje.	niveles motivacionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora.
03/05/2018	<p>Juego pronunciación: en esta actividad el niño eligió un grupo semántico del cual se desprenden palabras que él debía repetir. La aplicación lo evaluaba con los siguientes cualificadores: perfecto, excelente, muy bien, bien y regular, estos fueron acompañados de refuerzos visuales</p> <p>Juego tonalidad: en este juego se trabajó duración de sonido, cuando el niño producía un fonema cuya duración era larga, los personajes del juego se movían verticalmente, mientras que si pronunciaba un fonema cuya duración fuera corta, los personajes se movían horizontalmente.</p> <p>Actividad Vivo: en este juego se logra mirar los puntos de articulación de los fonemas, el niño debía imitarlos.</p>	<p>En esta actividad el niño respondió favorablemente, se observaba su esfuerzo e interés por realizar la actividad.</p> <p>El niño respondió de forma favorable a la actividad el cual pidió volver a jugar.</p> <p>Esta actividad el niño no presto mucha atención, ni intento imitar la forma de pronunciación que le presentaban en la pantalla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Vocaliza. • Instrumento Tablet. • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Vivo. • Instrumento computadora
06/05/2018	Juego vocalización: la actividad consistió en presentar al niño, en la pantalla una diana de dardos, él debía repetir el fonema que se estaba trabajando, dependiendo la vocalización de fonema el dardo pincha en la diana, si estuvo excelente el dardo se clavaba en el medio de la diana.	En las dos actividades de vocalización de forma óptima, completando todo el ejercicio y con excelentes niveles motivaciones y de interés.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Prelingua. • Instrumento computadora. • Aplicación Prelingua.

	Juego vocaliza: en esta actividad se visualiza la articulación de fonemas y sílabas, que el niño debía que reproducir frente a un espejo.		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento computadora
--	--	--	---

Nota: contiene las actividades, respuesta del niño y recursos que se utilizaron en el caso 7.

Elaborado por: Amanda Arguelles

8. Análisis de la información

En el presente proyecto de intervención, una vez ordenada la información cronológicamente, se procede al análisis.

La organización y procesamiento de la información, se lo realizó a través de la observación directa de cada actividad y de los diarios de campo que se utilizaron en la ejecución del proyecto, esto permitió obtener datos relevantes sobre cómo influyen las TICs en los niños, en los cuales se evidenció mayor motivación, participación y atención, lo que es fundamental para la terapia de lenguaje.

En la mayoría de actividades primero se realizaba el ejercicio con el método clásico como son las fichas y las velas, después se utilizaba el método tecnológico y se podía observar claramente la diferencia en el trabajo del niño, en su atención y motivación.

Los datos a interpretar se ven reflejados en los resultados de un pre-test y un post-test que son expuestos en la interpretación de la información.

Segunda parte

1. Justificación

Durante las últimas décadas se han producido una gran cantidad de avances tecnológicos, y los niños actualmente tiene mayor exposición a la tecnología, entre más interactivo sean los programas, más llama la atención y motiva al niño. El presente proyecto responde a las necesidades del niño actual, por ello se han seleccionado herramientas innovadoras, interactivas y motivadoras (TICs), que están enfocadas a que tanto los logopedas como terapeutas puedan desarrollar destrezas y habilidades a los niños y niñas que presentan trastornos del habla, específicamente dislalias.

Se realizó el presente proyecto principalmente por la necesidad de la implementación de tecnologías de informática y comunicaciones (TICs) en el consultorio logopédico de la Dra. Neyra Hernández Castro, para el trabajo con los niños y niñas con dislalia.

En el consultorio se utiliza el método clásico, con una línea cognitiva-conductual en las terapias, no se utiliza ningún tipo de tecnología, y en muchas ocasiones las terapias se vuelven monótonas, aburridas y lineales, por lo que la utilización de softwares en el tratamiento de las dislalias es de gran utilidad, dado su alto grado de novedad e interactividad.

La autora Helen Moylett (2014) presidenta de Early Education, fundación que tiene como meta mejorar la calidad de la enseñanza y de los niños en el Reino Unido, nos dice que: "(La tecnología) puede ser una herramienta útil e interesante si se utiliza en el lugar adecuado para ayudarnos a aprender, y no todo el tiempo ni como reemplazo

de otras cosas" (pág. 41). Nos plantea que la tecnología si puede ser una herramienta que ayude al trabajo con los niños, pero siempre que sea supervisado, estructurado, con programas de buena calidad educativa y con objetivos claros. (Moylett, 2014) También nos dice que las aplicaciones tecnológicas pueden ayudar a los niños a desarrollar la autoconfianza cuando en muchas ocasiones no lo pueden hacer en casa, en la terapia o en el salón de clases. También los niños en general se aburren con rapidez con un solo tipo de trabajo, en sus estudios los niños por sí mismo intentan intercalar las actividades tecnológicas con otro tipo de actividades comunes, como correr o jugar con las muñecas (pág. 88).

Hay que tener en cuenta que las TICs no van a suplantar al método clásico, sino más bien son un apoyo para que las terapias en sí sean más dinámicas e interactivas para los niños, como nos plantea (Salinas, 2006) “aparecen nuevos ambientes de aprendizaje, que no parece que vayan a sustituir a las aulas tradicionales, como el caso de las TICS no son substitutos de las aulas si no, que más bien será un complemento de estos” (pág. 17). El autor en su libro *nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información* nos dice que el objetivo es que las TICs se vayan introduciendo como un recurso más, una herramienta, tan importante como las otras que se usan.

Para realizar el presente proyecto, lo primero que se realizó fue una entrevista los profesionales del centro, con el objetivo de conocer y evidenciar si se implementaba la tecnología en el consultorio y los conocimientos que tenían de la misma.

Otro factor muy importante a la hora de realizar el proyecto, fue el test de articulación de Inés Terrero, el cual es una prueba que permite evaluar el nivel fonético de los

niños, pudiendo así detectar posibles dislalias. En el presente proyecto se aplicó un pre y post test a cada niño, con el objetivo de evidenciar el progreso después de la intervención con las TICS.

Para finalizar este punto es importante plantear el objetivo general y específico del proyecto de intervención:

Objetivo General:

Sistematizar la aplicación de las herramientas tecnológicas, como recurso logopédico, y verificar su eficacia en la Terapia de Lenguaje en los niños y niñas de 3 a 7 años que presenta Dislalia, en el consultorio logopédico de la doctora Neyra Hernández Castro en el periodo 2018.

Objetivos Específicos:

- Identificar la población con la que se va a trabajar a través del análisis de evaluaciones diagnóstica realizadas en el consultorio logopédico.
- Seleccionar los medios tecnológicos que se emplearán para la intervención en los problemas de articulación.
- Planificar y ejecutar distintas actividades con la utilización de las TICS, con el fin de mejorar la articulación de los niños y niñas en intervención.

El proyecto se centra en conseguir un cambio en el modo de tratamiento al implementar las TICS y por lo tanto intercalar el método clásico de terapia con estas técnicas.

2. Caracterización de los beneficiarios

El consultorio logopédico es privado, está ubicado en la Eloy Alfaro y Alemania, en el edificio Pirámide 1, piso 7, oficina 702, Quito-Ecuador. El espacio está bien iluminado, al igual que consta con higiene e instalaciones adecuadas para los niños que asisten al mismo.

La mayoría de pacientes son remitidos de instituciones privadas de clase media y media alta, aunque también existen pacientes de pacientes de bajos recursos, debido a esta situación a estos últimos pacientes se les ofrecen costos asequibles a su presupuesto. La mayoría de los niños y niñas provienen de familias que se consideran “estructuradas”. Los progenitores o los representantes legales de los pacientes son personas con trabajo fijo, por lo general estas familias no tiene problemas con la justicia ni de drogas. Los pacientes que asisten a dicho consultorio en su mayoría culminan las terapias sugeridas para el tratamiento.

El consultorio consta con dos profesionales: la logopeda Neyra Hernández Castro, y la psicopedagoga María de los Ángeles Romero.

Las principales actividades que se realizan en el consultorio son: terapia de lenguaje a personas con diferentes discapacidades y trastornos del lenguaje, voz y habla, tanto en adultos como en niños.

En el presente proyecto de intervención, los beneficiarios directos son:

- Los niños y niñas con dislalia entre 3 y 7 años del consultorio logopédico; dos de los niños tienen 4 años y dos tienen 6; las niñas son tres las cuales tienen:

4 años, 5 años y 7 años. Todos vienen de escuelas particulares y provienen de familias que se consideran “estructuradas”.

Los beneficiarios indirectos son:

- los padres de familia los cuales se beneficiaron de que las terapias sean más entretenidas y dinámicas para sus hijos.
- El consultorio logopédico, que se equipó con tecnología como apoyo a las terapias.

3. Interpretación

Para hacer la interpretación se realizó una comparación del test de Inés Terrero, tomado al principio del proyecto donde solo se van a colocar los problemas articulatorios que los niños presentaban y un post test, con el objetivo de ver si el niño logró superar los fonemas donde tenía dificultad con la metodología tecnológica implementada.

Tabla 8.

Pre test. Caso 1

/r/	/s/	/d/	/r/
d/r inicial y media	t/s inicial y media	/-d/ final.	y/r media

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 1.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Caso numero 1 el niño tiene 4 años de edad, presentaba una multidislalia funcional.

Se evidencia deltacismo y sigmatismo por sustitución en posición inicial y media (d/r; t/s), rotacismo por sustitución (y/r) en posición media, además deltacismo por omisión /d/ en posición final.

Tabla 9.

Post test. Caso 1

/r/	/s/	/d/	/r/
superado	superado	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 1.**Elaborado por:** Amanda Arguelles

Los resultados de la intervención dan cuenta de que el niño del caso 1, por medio de la intervención logopédica y mediante la utilización las TICs , logro superar un 100% la dificultad.

Tabla 10.

Pre test. Caso 2

/d/	/d/	/ r̄/	/r/	/r/
n/d inicial y media	- /d/ final	y/ r̄ inicial y media	y/r inicial y media	/-r/ final.

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 2.**Elaborado por:** Amanda Arguelles

Caso número 2, el niño tiene 6 años de edad presentaba una multidislalia funcional. Se evidenció deltacismo de sustitución en posición inicial y media (n/d) además de omisión en posición final /d/. Se observó rotacismo de sustitución en posición inicial y media (y/r; y/ r̄) y omisión en posición final /r/.

Tabla 11.

Post test. Caso 2

/d/	/ r̄/	/r/
superado	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 2.**Elaborado por:** Amanda Arguelles.

En este caso se puede plantear que por medio de la intervención logopedia mediante la utilización las TICs, los fonemas donde el niño presentaba dificultad fueron superadas un 100%.

Tabla 12.

Pre test. Caso 3

/r/	/f/	/r̄/	/Ch/	/ñ/
d/r inicial y media	-/f/ inicial	-/r̄/ media	D/ch inicial	N/ñ inicial y media.

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 3.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Caso número 3, la niña tiene 5 años de edad presentó una multidislalia evolutiva. Se pudo observar rotacismo por sustitución en posición inicial y media (d/r), (n/ñ) y por omisión /r̄/ en posición media. Además diggamacismo por omisión /f/ en posición inicial, por ultimo chiismo por distorsión en el fonema /ch/ en posición inicial.

Tabla 13. Post test. Caso 3

Post test. Caso 3

/r/	/f/	/r̄/	/ch/	/ñ/
superado	Superado	Superado	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 3.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Se puede evidenciar que en este caso la niña ha superado los fonemas en los que tenía dificultad un 100%, por medio de la intervención logopédica mediante la utilización las TICs.

Tabla 14.

Pre test. Caso 4

/r/	/s/	/l/	/t/	/b/	/r/
l/r inicial, media y final.	k/s inicial y media	d/l media	l/t inicial y media	m/b inicial.	-/r/inicial.

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 4.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Caso número 4, el niño tiene 4 años y medio de edad presentó una multidislalia evolutiva. Se evidencia rotacismo por sustitución (l/r) tanto inicial, media y final, sigmatismo por sustitución (k/s), deltacismo por sustitución (l/t) inicial y media, lambdacismo por sustitución (d/l) media y betacismo por sustitución (m/b) inicial, al igual que rotacismo por omisión.

Tabla 15.

Post test. Caso 4

/r/	/s/	/l/	/t/	/b/
No superado.	Superado	Superado	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 4.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Los resultados de la intervención dan cuenta de que el niño del caso 4, por medio de la intervención logopédica y mediante la utilización las TICs, se pudo evidenciar que los fonemas donde tenía dificultad han sido superados un 80%, el fonema no superado fue la /r/, pues el niño por su edad cronológica no está neuro-motriz mente para producirla. Por lo que se puede esperar hasta los 5 años y medio.

Tabla 16.

Pre test. Caso 5

/d/	/r/	/f/	/s/	/r̄/
n/d inicial y media	y/r inicial y media	b/f inicial.	t/s inicial y media.	y/ r̄ inicial y media

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 5.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Caso número 5, la niña tiene 7 años de edad presentó una multidislalia funcional. Se evidencia deltacismo de sustitución en posición inicial y media (n/d) además rotacismo de sustitución en los fonemas (y/r; y//r̄/) en posición inicial y media, que diggamacismo

por sustitución (b/f) en posición inicial y sigmatismo por sustitución (t/s) en posición inicial y media.

Tabla 17.

Post test. Caso 5

/d/	/r/	/f/	/s/	/r̄/
Superado	Superado	Superado.	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 5.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Los resultados de la intervención dan cuenta que la niña del caso 5, ha superado los fonemas donde tenía dificultad un 100%, por medio de la intervención terapéutica mediante la utilización las TICs.

Tabla 18. Pre test. Caso 6

Pre test. Caso 6

/r/	/s/	/d/	/j/	/r̄/
l/r inicial y media	-/s/ media.	l/d inicial y media.	t/j inicial.	y/r̄ inicial y media

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 6.

Elaborado por: Amanda Arguelles

Caso número 6, el niño tiene 6 años de edad presentó una multidislalia funcional. Se evidenció rotacismo por sustitución (l/r; y/r̄) en posición inicial y media, deltacismo por sustitución (l/d) en posición inicial y media y jotacismo (t/j) en posición inicial. Se pudo evidenciar sigmatismo por omisión /s/ en posición media.

Tabla 19.

Post test. Caso 6

/r/	/s/	/d/	/j/	/r̄/
Superado	Superado	Superado	Superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 6.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Podemos plantear que en el caso número 6, por medio de la intervención terapéutica mediante la utilización las TICs, el niño ha superado un 100% los fonemas en donde presentaba dificultad.

Tabla 20.

Pre test. Caso 7

/s/	/l/	/f/	/r/	/d/
t/s inicial y media	-/l/ media.	D/f/ inicial	y/r inicial y media	/-d/ final.

Nota: resultado del pre test Inés Terrero, del caso 7.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Caso número 7, la niña tiene 4 años de edad presentó una multidislalia evolutiva. Se evidencio sigmatismo por sustitución (t/s) en posición inicial y media, lambdacismo por omisión /l/ media, diggamacismo por distorsión /f/ en posición inicial. También se puedo evidenciar rotacismo por sustitución (y/r) inicial y media, y deltacismo por omisión /d/.

Tabla 21. Post test. Caso 7

Post test. Caso 7

/s/	/l/	/f/	/r/	/d/
superado	Superado	superado	superado	Superado

Nota: resultado del post test Inés Terrero, del caso 7.

Elaborado por: Amanda Arguelles.

Los resultados de la intervención dan cuenta de que la niña del caso 7, ha superado un 100% los fonemas donde presentaba dificultad. Por medio de la intervención terapéutica mediante la utilización las TICs.

3.1. Análisis de los talleres realizados:

- Durante los talleres se pudo observar gran colaboración por parte de los profesionales del centro y de los padres de familia. Factor muy importante para que el proyecto se pueda dar a cabalidad.
- El espacio y los materiales utilizados fueron los idóneos, ya que la doctora del centro los días de taller facilitó un espacio para poder realizarlos, al igual que se equipó con las herramientas adecuadas (Tablet, computadora) para poder implementar la metodología.
- Los talleres se realizaron en las mañanas en el horario de 8 am a 2 pm, de lunes a viernes. En cuanto a las asistencias los registros y diarios de campo fueron de gran ayuda, debido que permitió registrar de forma diaria las asistencias y los comportamientos y participación de los niños,
- Las ausencias por parte de los niños con los que se trabajó en el proyecto, no influyó de forma negativa en la realización del mismo, ya que los padres de estos niños, pudieron traer otro día a sus hijos para la sesión terapéutica, logrando así realizar todas las actividades planificadas.

Se pudo corroborar, que las TICs en el consultorio no cambian el tiempo del proceso articulatorio del niño, pero si ayuda a mejorar las áreas tanto motivacionales como atencionales en ellos, optimizando así el proceso terapéutico en general. Hubo ejercicios que se pudo comprobar que daban mayores resultados con el método tecnológico que con el clásico. Un ejemplo claro fue en el caso de trabajar la modulación de la intensidad del soplo, con el método clásico el niño debe soplar una vela, mientras que la aplicación tecnológica que se uso fue el “juego soplo”, donde se pudo evidenciar que los niños se motivan más a soplar en esta actividad, al igual que el tiempo atencional es mayor.

4. Principales logros del aprendizaje

Durante la realización del proyecto, pude evidenciar la importancia del uso de los TICs en el tratamiento de las dislalias, mismas que incentivaron la participación de los niños en las distintas actividades, demostrando con ello su eficacia, pues mejoraron la motivación y atención de los mismos.

La formación académica recibida en la Universidad fue de gran importancia para el proyecto, ya que me permitió disponer de los conocimientos y práctica necesaria para la realización del proyecto, las materias fundamentales fueron: la materia de terapia de lenguaje y trastornos de lenguaje que me permitió; conocer que son las dislalias, en qué consisten, que tipos hay y como trabajarlas, al igual que los test que se tienen que aplicar para las mismas y la materia de TICs, por medio de ésta pude conocer la importancia que tiene la tecnología en la actualidad para el aprendizaje y como aplicarla de forma adecuada en el ámbito educativo y desde luego terapéutico.

Durante la realización de la intervención se evidenciaron experiencias tanto positivas como negativas. Dentro de las positivas se pudo destacar que los niños se sintieron más motivados y concentrados por la utilización de este software que permitieron innovar la metodología logopedia, colocándola al nivel de la era actual. Dentro de las experiencias negativas se pudo destacar que no todas las actividades presentaron el mismo interés a cada niño, por lo tanto, es necesario que el logopeda o el profesional a cargo de la terapia de lenguaje, sea un profesional creativo e intuitivo, que pueda cambiar la actividad según el interés del niño.

Se lograron todos los objetivos propuestos durante el desarrollo del proyecto de intervención, los mismos que a continuación se presenta:

- Se identificó la población con la que se trabajó a través de información dada por la directora del centro logopédico donde se realizó dicho proyecto, además de la aplicación del instrumento técnico respectivo, que permitió realizar las presunciones diagnósticas.
- La selección de los medios tecnológicos que se emplearon para la intervención en los problemas de articulación.
- Finalmente se logró planificar y ejecutar las actividades tecnológicas logrando así la implementación de los TICs en el consultorio y la mejora de la articulación de los niños y niñas.

Los elementos de riesgo identificados fueron los siguientes:

1. Los aparatos tecnológicos utilizados son costosos, por lo tanto, se corría el riesgo de que los niños los dañen mediante la realización de las actividades, esto implica un gasto significativo.
2. Otro de los riesgos existentes fue la frustración por parte de los niños, al no obtener el puntaje más alto, ya que la mayoría de los juegos presentan cualificadores con refuerzos visuales, estos refuerzos cuando el niño saca un puntaje bajo no son gratificantes.

Dentro de los elementos innovadores en la experiencia, se puede destacar el uso de la tecnología para tratar los trastornos del lenguaje, ya que, tienen mayor impacto en el interés de los niños. Esta innovación puede también ayudar a que se incorporen más pacientes al consultorio donde se realizó el proyecto de intervención, ya que por los costos de los equipos tecnológicos y aplicaciones es posible que muchos centros no cuenten con ellos.

El uso de la tecnología en ambientes terapéuticos puede ser de mucha utilidad no solo en el caso de los trastornos del lenguaje, sino también en otros trastornos de lenguaje e inclusive en el caso de discapacidad.

En el presente proyecto de intervención, el impacto que hubo fue de forma positiva tanto para los niños como para el consultorio en general, por las siguientes razones:

- ✓ Contribuyó a que se implemente en el consultorio, la tecnología tanto en equipos como en softwares.
- ✓ Las terapias se volvieron más motivadoras para los niños y niñas que asisten.
- ✓ Los profesionales del centro aprendieron como usar la tecnología de forma correcta en las sesiones terapéuticas.
- ✓ El proyecto no solo fue de utilidad para los niños con los que se trabajó, si no en general para todos los niños que asisten al consultorio y los futuros que vendrán.

5. Conclusiones

Después de haber desarrollado el proyecto de intervención logopédica utilizando las TICs para mejorar las habilidades articulatorias en niños de 3 a 7 años con dislalias en el consultorio, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La tecnología es de gran importancia en la actualidad, ya que estamos inmersos en ella y más las nuevas generaciones. Dentro del uso terapéutico es una gran herramienta muy novedosa que al fusionarla con el método clásico hace que esta sea más lúdica e interactiva haciendo así que la sesión terapéutica no se vuelva monótona y aburrida.
- El presente proyecto de intervención se logró por dos razones: la teoría conocida y por la experiencia que se obtuvo en las prácticas realizadas.
- El test de I.T realizado antes y después de la intervención, dio resultados palpables de los cambios articulatorios de los niños con los que se trabajó en el proyecto, pudiendo ver un antes y un después.
- En la implementación del proyecto se contó con la colaboración activa de los profesionales del consultorio los cuales fueron muy participativos y receptivos en todas las actividades que se implementaron. Al igual que se contó con la participación de los niños y padres de familia, los que estuvieron al tanto de la implementación y realización de actividades tecnológicas dentro de las sesiones terapéuticas de sus hijos.
- La experiencia permitió conocer que las TICs dentro de la rehabilitación, mejoran la motivación del niño al igual que potencializan los procesos de: atención, rastreo, focalización y concentración, dando mejores resultados para

la instauración, automatización y diferenciación de los fonemas del lenguaje mejorando el rendimiento dentro del proceso logopédico y cumpliendo el objetivo fundamental de la terapia que es la adquisición y desarrollo de los conocimientos mediante el lenguaje interrelacionándolo con la formación de la personalidad de los niños.

- A pesar de tener una planificación de las actividades, las mismas fueron estructurándose a medida de que se iban realizando, esto sucede casi siempre al trabajar con niños, ya que estas se ejecutando dependiendo de las necesidades y características individuales de cada uno.
- Se realizaron durante las actividades explicaciones a los profesionales de cómo utilizar de forma correcta los equipos (Tablet, computadora) y los softwares para un trabajo idóneo con los niños.
- Es importante mencionar que gracias al impacto positivo que tuvo el trabajo con las aplicaciones tecnológicas en los niños del consultorio, la dueña decidió dejarlo implementado en el trabajo diario, no solo con los niños con dislalias sino también con otros trastornos del lenguaje, aprendizaje y discapacidades.

6. Recomendaciones.

Seguir con la utilización de los TICs en el consultorio con el objetivo de que las terapias sean más lúdicas e interactivas para los niños.

Implementar más y nuevas aplicaciones no solo para el uso de niños con dislalias sino también para otros trastornos de lenguaje, aprendizaje y discapacidades.

Que las actividades tecnológicas sean insertadas en las sesiones terapéuticas de forma organizada y estructurada, dependiendo el tema o el fonema que se vaya a trabajar.

Crear un espacio para las terapias grupales en donde los niños no solo realicen las actividades tecnológicas de forma individual, sino que lo hagan en equipos o parejas con el fin de que se trabaje tanto articulación como mecanismos sociales del habla, así como elementos motivacionales y de acompañamiento mutuo.

Bibliografía

- Macarro Tomillo, M., & Mesías Zafra, O. (2004). *Prevención de Dislalias*. Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Secretaría General de Educación.
- Artigas, J., Rigau, E., & García-Nonell, K. (2008). *Trastornos del lenguaje*. Madrid: Asociación Española de Pediatría.
- Belloch Ortí, C. (2008). *LOGOPEDIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)*. Valencia: Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.
- Belloch, C. (2008). *LOGOPEDIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)*. Valencia: Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.
- Benítez Burraco, A. (2007). Bases moleculares de la dislexia. *NEUROL* 2007, 491.
- Bustos, B. (1998). *Manual de logopedia escolar*. Madrid: CEPE.
- Campbell, N. (2011). Supporting children with auditory processing disorder. *British Journal of School Nursing*, 6.
- Campos Palomo, Á., & Campos Palomo, L. (2014). Patologías de la comunicación. Proyecto docente para enfermería infantil. Dislalias. *Enfermería Global*, 3.
- Gallegos Ortega, J., & Gallardo Ruiz, J. (1994). *Manual de logopedia escolar: un enfoque práctico*. Málaga: Aljibe.
- González V., R., & Bevilacqua R., J. (2012). Las disartrias. *Rev Hosp Clín Univ Chile*, 299 - 309.
- Gutierrez Zuloaga, I. (1997). *Introducción a la historia de la logopedia*. Madrid: NARCEA.
- Johnson, W. (1959). *The onset of stuttering: Research findings and implications*. Minnesota: Universidad de Minnesota.
- Kalábová, M. (2009). *Los trastornos del lenguaje y la comunicación lingüística*. República Checa: Masaryk University Faculty of Arts.
- Karbasi, S., Fallah, R., & Golestam, M. (2011). *The prevalence of speech disorder in primary school students in Yazd-Iran*. Iran: Acta Médica Iránica.
- Moylett, H. (2014). *Characteristics of Effective Early Learning: Helping young children become learners for life*. UK: Open University Press.
- Perelló, J. (1990). *Trastornos del habla*. Barcelona: Masson.
- Pérez Martínez, V. (2005). El deterioro cognitivo: una mirada previsor. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 3.
- Porot, D. (1980). *Los trastornos del lenguaje*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Ramírez Sánchez, D. (2011). Estrategias de intervención educativa con el alumnado con dislexia. *Innovación y experiencias educativas*, 2.

- Sangorrín, J. (2005). trastroncos secundarios a déficit instrumental (disfemia o tartamudez). *NEUROL*, 43.
- Sellars, C., Hughes, T., & Langhorne, P. (2007). Terapia del habla y del lenguaje para la disartria por daño cerebral no progresivo. *La Biblioteca Cochrane Plus, número 4*, 1 - 12.
- Vendrell, J. (2001). *Las afasias: semiología y tipos clínicos*. Madrid: Rev Neurol.
- Yáñez Herrera, M. N. (2018). Terapia fonoaudiológica para disfagia. *Salud Andina*, 17.

Anexos

Anexo 1

Matriz de entrevista realizada a los profesionales del centro.

ENTREVISTA
¿Tiene conocimiento sobre los instrumentos electrónicos y aplicaciones en el proceso psicopedagógico? ¿Desde hace cuánto tiempo ha escuchado o trabajado con este tipo de instrumentos?
¿Cree que la tecnología puede ayudar en el proceso de rehabilitación en niños con problemas de articulación? ¿Cómo?
¿Considera que la tecnología tiene efectos negativos?
¿Ha usado en su consultorio instrumentos electrónicos y aplicaciones como apoyo en su trabajo con estos niños? Si su respuesta es sí, ¿Cuáles? Dentro de las aplicaciones que usa ¿Me puede decir cuáles son las que tienes más aceptación por parte de los niños?
¿Que considera en el implementar más aplicaciones y programas didácticos en su consultorio como apoyo en las terapias de lenguaje y en el proceso psicopedagógico?

Anexo 2

Imagen del test de articulación de Inés Terrero

ANÁLISIS DE LA ARTICULACIÓN • TEST I.T.

		INICIAL				MEDIA				FINAL			
		/	-	+	D/	/	-	+	D/	/	-	+	D/
		S	O	A	D	S	O	A	D	S	O	A	D
P	/p/												
B	/b/												
T	/t/												
D	/d/												
C	/k/												
G	/g/												
M	/m/												
N	/n/												
Ñ	/ɲ/												
CH	/tʃ/												
LL	/ʎ/												
F	/f/												
Z	/θ/												
S	/s/												
J	/x/												
L	/l/												
R	/r/												

Anexo 3.

Tabla individual de sistematización de las aplicaciones tecnológicas y respuesta de los niños.

Fecha	Actividad	Respuesta del niño	Recurso
•	•	•	•